Primitive types

Little endian format.

Type	Length	Description
Float	4	
Int32	4	
Bool	4	True if 1, else false
Int16	2	
ChunkName	4	
ASCIIString		Zero-terminated

Complex types

```
String
 └─StringAddress : Int32 //The value is an ASCIIString
List<T>
 ├─AddressCount : Int32
 ├─Addresses : Int32[AddressCount]
 └─T[Addresses.Length]
Chunk
 ├─Name : ChunkName
 └─Length : Int32
ListChunk<T> : Chunk
 └─List<T>
ReferenceDefinitionsListChunk : Chunk
 └─ReferenceDefinitions : ReferenceDefinition[] //Read until end; logic explained in decompilation process
    ├─Name : String
    ├─Occurrences : Int32
    └─FirstAddress : Int32
Form : Chunk
 ├─Gen8 : Chunk //Metadata
 ├─Optn : Chunk
 ├─Extn : Chunk //Empty
 ├─Sond : Chunk //Sound data
```

```
├─Agrp : Chunk //Empty
├─Sprt : ListChunk<Sprite>
│  ├─Name : String
│  ├─Width : Int32
│  ├─Height : Int32
│  ├─Unknown : Byte[56]
│  ├─TextureCount : Int32
│  ├─TextureAddresses : Int32[TextureCount]
│  └─Unknown : Byte[] //Until next object
├─Bgnd : ListChunk<Background>
│  ├─Name : String
│  ├─Unknown1 : Int32
│  ├─Unknown2 : Int32
│  ├─Unknown3 : Int32
│  └─TextureAddress : Int32
├─Path : Chunk //Paths
├─Scpt : ListChunk<ScriptDefinition>
│  ├─Name : String
│  └─Id : Int32
├─Shdr : Chunk //Empty
├─Font : Chunk //Fonts
├─Tmln : Chunk //Empty
├─Objt : ListChunk<GameObjectDefinition>
│  ├─Name : String
│  ├─SpriteIndex : Int32
│  └─Unknown : Byte[] //Until next object
├─Room : ListChunk<Room>
│  ├─Name : String
│  ├─Unknown : Int32
│  ├─Width : Int32
│  ├─Height : Int32
│  ├─Unknown : Int32
│  ├─Unknown : Int32
│  ├─Argb : Int32
│  ├─Unknown : Byte[60]
│  ├─Backgrounds : List<Background>
│  │  ├─Enabled : Bool
│  │  ├─Unknown : Int32
│  │  ├─BackgroundDefinitionIndex : Int32
│  │  ├─X : Int32
│  │  ├─Y : Int32
│  │  ├─TileX : Bool
│  │  ├─TileY : Bool
│  │  └─Unknown : Byte[] //Until next object
│  ├─Views : List<View>
│  │  ├─Enabled : Bool
│  │  ├─ViewX : Int32
│  │  ├─ViewY : Int32
│  │  ├─ViewWidth : Int32
```

```
        │       ├─ViewHeight : Int32
        │       ├─PortX : Int32
        │       ├─PortY : Int32
        │       ├─PortWidth : Int32
        │       ├─PortHeight : Int32
        │       └─Unknown : Byte[] //Until next object
        ├─GameObjects : List<GameObject>
        │   ├─X : Int32
        │   ├─Y : Int32
        │   ├─GameObjectDefinitionIndex : Int32
        │   ├─Unknown : Int32
        │   ├─Unknown : Int32
        │   ├─ScaleX : Float
        │   ├─ScaleY : Float
        │   ├─Tint : Float
        │   └─Unknown : Int32
        └─Tiles : List<Tile>
            ├─X : Int32
            ├─Y : Int32
            ├─BackgroundDefinitionIndex : Int32
            ├─SourceX : Int32
            ├─SourceY : Int32
            ├─Width : Int32
            ├─Height : Int32
            ├─Unknown : Int32
            ├─Unknown : Int32
            ├─ScaleX : Float
            ├─ScaleY : Float
            └─Tint : Float
├─Dafl : Chunk //Empty
├─Tpag : ListChunk<Texture>
│   ├─X : Int16
│   ├─Y : Int16
│   ├─Width : Int16
│   ├─Height : Int16
│   ├─RenderX : Int16
│   ├─RenderY : Int16
│   ├─Unknown : Int16
│   ├─Unknown : Int16
│   ├─Unknown : Int16
│   ├─Unknown : Int16
│   └─SpritesheetId : Int16
├─Code : ListChunk<Script>
│   ├─Name : String
│   ├─Length : Int32
│   └─Code : Byte[] //Until next object
├─Vari : ReferencesDictionaryChunk
├─Func : ReferencesDictionaryChunk
├─Strg : ListChunk<StringDefinition>
```

```
      ├─Length : Int32
      └─Value : ASCIIString
├─Txtr : Chunk
└─Audo : Chunk
```